

Diamant

Pour 3-8 joueurs à partir de 8 ans

Contenu :

1 plateau de jeu représentant le camp de base et 5 entrées de grottes

30 cartes de grottes

5 cartes de diamants

15 cartes danger (3 cartes de chacun des 5 dangers)

90 pierres précieuses :60 rubis d'une valeur de 1 (repère tactile au dessus)

30 diamants d'une valeur de 5

8 aventuriers aux 8 couleurs (textures) des joueurs

8 coffres à trésor aux 8 couleurs (textures) des joueurs

5 obstacles bloquant l'entrée des grottes, numérotés de 1 à 5

1 règle

But du jeu

Chacun veut ramener de l'expédition les plus beaux rubis et diamants. Les joueurs explorent l'une après l'autre les cinq grottes, et chacun s'efforce d'en sortir à temps avec le plus de richesses possible. Le vainqueur sera le joueur ayant, à l'issue de la partie, le plus de pierres précieuses dans son coffre.

Les préparatifs

Placez le camp à une extrémité de la table, les entrées des grottes dirigées vers le centre de la table. Placez à côté la réserve de pierres précieuses, rubis et diamants. Chaque

joueur choisit une couleur et prend l'aventurier et le coffre à trésor correspondant. Chacun place son coffre devant lui, et prend son aventurier dans sa main. Placez les obstacles (1 à 5) dans un ordre quelconque sur les cinq entrées de grottes. Mélangez soigneusement les cartes de grottes et places-les en une pile, face cachée, sur la prairie à côté du camp. C'est la pioche (dans la boîte).

Expédition

Ensemble, les aventuriers explorent les grottes. Ils y trouvent certes de précieuses gemmes, mais s'exposent aussi à des dangers. Avant que l'on ne retourne une nouvelle carte, chaque joueur doit à chaque fois décider s'il prend le risque d'avancer plus profondément encore dans la grotte pour trouver plus de richesses, ou s'il préfère rentrer au camp mettre son butin à l'abri. En effet, si un même danger survient pour la seconde fois, les aventuriers, pris de peur, s'enfuient en courant pour rejoindre le camp les mains vides.

Le joueur qui se trouve le plus près de la pioche prend la première carte et la place, face visible, à l'entrée de la première grotte. La galerie souterraine sera par la suite prolongée par d'autres cartes.

Tous les joueurs entrent ensemble dans la première grotte, l'obstacle numéro 1 étant mis de côté. Les pions aventuriers sont cependant conservés par les joueurs jusqu'à ce qu'ils fuient hors de la grotte, et soient alors placés dans le camp.

Selon que la carte piochée indique des diamants ou un danger, il se passe ce qui suit :

Jusqu'ici, tout va bien! L'expédition est pour l'instant couronnée de succès. La carte Diamant est placée dans le prolongement de la grotte. Les joueurs se trouvant dans la grotte se partagent autant de pierres précieuses qu'indiqué sur la carte, et les répartissent également entre eux. Chacun de ces joueurs reçoit donc exactement le même nombre de pierres de la réserve. S'il reste des pierres, ce qui est généralement le cas, elles sont posées sur la carte diamant.

Exemples :

- Si la carte indique 11 pierres et qu'il y a 5 joueurs dans la grotte, chaque joueur reçoit de la réserve 2 rubis ($5 \times 2 = 10$, reste 1). On place un rubis sur la carte 11.

Si la carte indique 17 pierres, et qu'il reste 3 aventuriers dans la grotte, chaque joueur reçoit de la réserve 5 rubis (ou 1 diamant). On place les 2 rubis restants sur la carte 17.

Important: Les joueurs placent les diamants d'abord à côté de leur coffre à trésor. Ce n'est qu'après avoir quitté la grotte qu'ils pourront, s'ils sont sortis à temps, mettre les diamants dans leur coffre et les conserver jusqu'à la fin de la partie.

On peut à tout moment échanger 5 rubis pour 1 diamant.

Dangers

Serpents, scorpions, éboulement, nuage de gaz ou explosion, des dangers guettent les aventuriers. La carte danger est placée, face visible, dans le prolongement de la grotte. La galerie souterraine tourne toujours lorsque surgit un danger. Placez la carte de telle manière que les cartes suivantes puissent être placées sans entrer en collision avec le camp ou le tracé du passage dans la grotte construit jusqu'à présent.

Si les aventuriers font face à un danger pour la première fois, ils peuvent le surmonter, et l'expédition se poursuit normalement. Si, en revanche, un même danger est retourné pour la deuxième fois dans cette grotte (pas nécessairement tout de suite après la première fois), l'expédition se termine immédiatement.

- Tous les joueurs qui se trouvent encore dans la grotte prennent leurs jambes à leur cou et s'enfuient, rejoignant le camp.
- Ces joueurs perdent tous les diamants qui se trouvaient encore à côté de leur coffre à trésor, c'est-à-dire ceux trouvés jusque-là dans cette grotte. En revanche, les diamants déjà déposés dans les coffres sont à l'abri.

Le dilemme: s'enfoncer plus loin ou quitter la grotte.

À chaque fois, avant que l'on ne retourne une nouvelle carte, tous les joueurs encore présents dans la grotte doivent, simultanément, prendre la décision suivante:

Veulent-ils avancer plus profond dans la grotte et risquer de perdre les trésors qu'ils ont déjà trouvés, ou préfèrent-ils quitter la grotte pour mettre leurs trésors à l'abri ?

Pour prendre cette décision, tous les joueurs posent sur la table leur poing fermé, et l'ouvrent simultanément.

- **Poursuivre le chemin dans la grotte** : Les joueurs qui n'ont pas d'aventurier dans leur poing avancent plus loin dans la grotte et essaient de rassembler davantage de pierres précieuses. Ils conservent leur aventurier, et l'expédition se poursuit pour eux.

- **Quitter la grotte** : les joueurs qui tiennent leur aventurier dans leur poing déposent tous les trésors qu'ils ont ramassés dans cette grotte dans leur coffre.

En outre, sur le chemin du retour au camp, ces joueurs ramassent toutes les pierres précieuses qui se trouvent encore sur toutes les cartes de la grotte. Si plusieurs joueurs se retirent simultanément, les pierres qui se trouvent dans la grotte sont réparties également entre eux. Le reste, s'il y en a un, reste sur les cartes de la grotte. La division est faite pour l'ensemble des pierres précieuses se trouvant dans la grotte, et non pour chaque carte séparément.

Les joueurs placent leur aventurier dans le camp, et cette expédition est terminée pour eux.

Nouvelle expédition

Si tous les joueurs restants décident de quitter la grotte, ou si l'un des 5 dangers est retourné pour la deuxième fois dans cette grotte, l'expédition est terminée.

Si l'expédition s'est terminée parce qu'un même danger a été retourné deux fois, prenez l'une de ces deux cartes dangers et rangez-la dans la boîte, elle est retirée du jeu.

S'il reste encore des pierres précieuses sur les cartes de la grotte, remettez les dans la réserve.

Pour l'expédition suivante, prenez toutes les cartes de grotte se trouvant sur la table et mélangez-les soigneusement avec les cartes qui restent dans la pioche pour constituer une nouvelle pioche pour l'expédition suivante, que vous placez sur la prairie, face cachée.

Tous les aventuriers entrent alors dans la grotte portant le numéro suivant, dont l'obstacle est mis de côté. De nouveau, le joueur le plus proche de la pioche retourne la première carte de la pioche et la place, face visible, derrière l'entrée de la grotte.

En ce qui concerne les coffres à trésor, nous vous recommandons de les garder visibles durant la partie. Si vous préférez cacher vos trésors, vous pouvez en convenir entre vous avant de commencer la partie.

Dans le cas très improbable, où la banque viendrait à manquer de pierres précieuses, d'autres objets (pièces de monnaie, jetons, bonbons...) peuvent être utilisés comme des diamants supplémentaires.

Fin de la partie

Une fois la cinquième expédition terminée, tous les joueurs comptent leurs trésors (rubis :1 point; diamant 5 points). Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.